1/2023

ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

В ГОСТЯХ У РЫЦАРЯ

НЕПРИСТУПНЫЙ ЗАМОК

РАССКАЗЫ О БЛОКАХ

Что скрыто на границе миров?

СЕКРЕТЫ ВДОХНОВЕНИЯ

Первые шаги будущего мастера

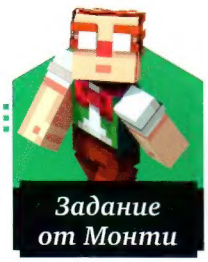
ОРУЖИЕ ДЛЯ ГЕРОЯ

Меч, арбалет, трезубец и снежки

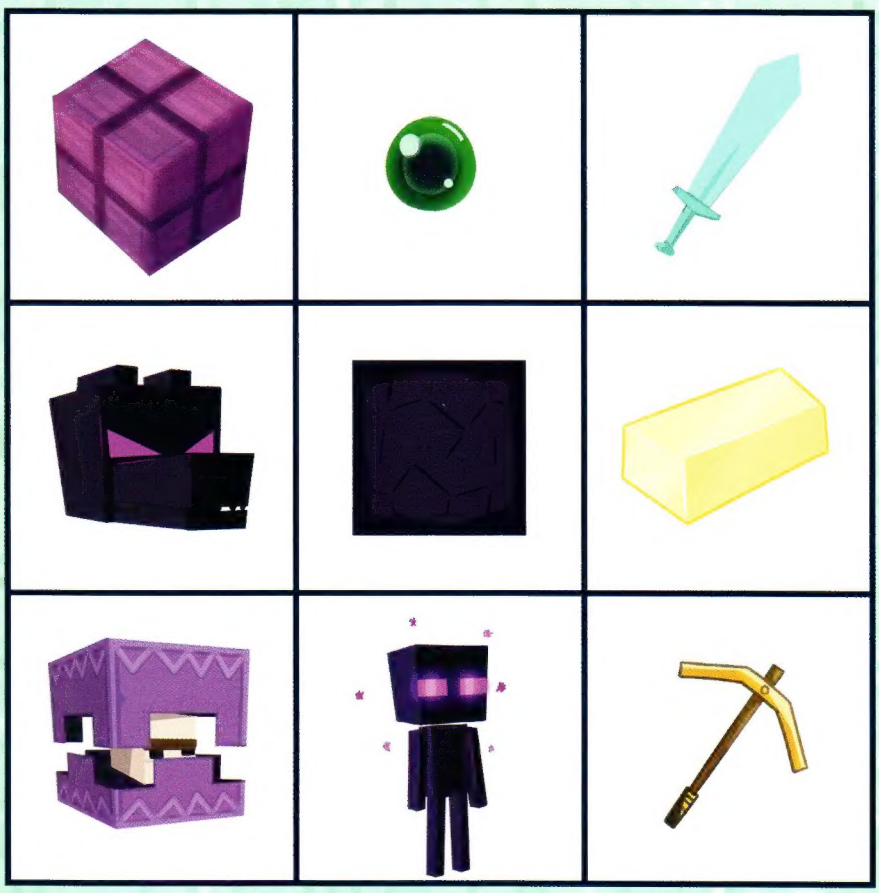
6+

ЛЕВ
4 607092 442600 23001

ГОЛОВОЛОМКА



В Городе Края ты нашёл сундук, полный разных интересных вещей. Тебе нужно пересчитать предметы, чтобы добавить часть из них в свой инвентарь. Сумма всех предметов по линиям (по диагонали, по вертикали и по горизонтали) равна 15. Подсчитай, чему равен каждый из предметов.



= 15 = 15 = 15 = 15

15 15 15 15

1 = 5 = 8 =

Ответ:

8	1	6	= 15
3	5	7	= 15
4	9	2	= 15
= 15	= 15	= 15	= 15

СОДЕРЖАНИЕ

ПРИРОДНЫЕ БЛОКИ 4

ЗАМОК ФЕНИКСА 8

ВЫБЕРИ СЕБЕ ОРУЖИЕ 14

ПОЧТА 20

РЕЖИМ ТВОРЧЕСТВА 22

САВАННА 30

ВРАГИ 34

РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ 38

ИНСТРУМЕНТЫ И ОРУЖИЕ 42

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 1 (29) январь 2023

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

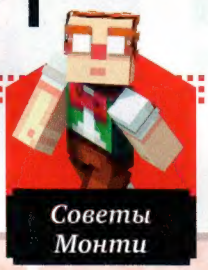
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная.
Заказ № 22-1950.
Тираж 55 000 экз.
Подписано в печать 29.12.2022.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 12.2022.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

ПРИРОДНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 1

В «Майнкрафте» очень много интересных блоков! Я расскажу тебе о самых важных.

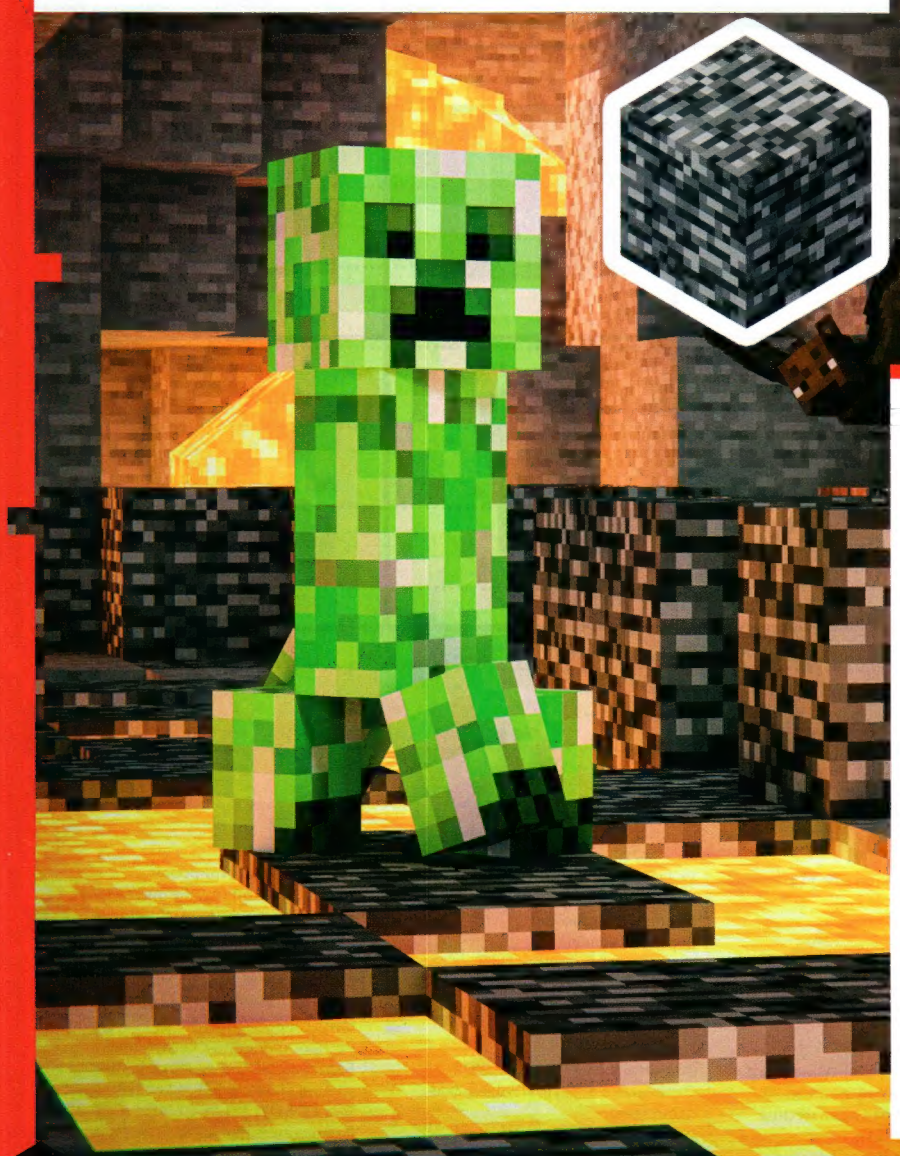


КОРЕННАЯ ПОРОДА

ГДЕ

На самом дне Верхнего мира, наверху и на дне Нижнего мира.

Коренная порода (бедрок) лежит в основе всего мира. Этот таинственный блок отделяет игроков от бескрайней пустоты. Поэтому можно только порадоваться, что она неимоверно крепка, неуничтожима и имеет астрономически высокую взрывостойкость и твёрдость.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3,6 млн

ТВЁРДОСТЬ 18 млн

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СВОЙСТВА

Добыть коренную породу практически невозможно, тем не менее, применение у неё есть. Если встретишь коренную породу в Нижнем мире, подожги её, и она будет гореть вечно, как здешний камень. И, конечно, её нельзя не только уничтожить, но и сдвинуть поршнем.

ГЕНЕРАЦИЯ

Пять нижних слоёв любого сгенерированного Верхнего мира состоят из коренной породы, хотя в некоторых слоях могут быть просветы. В Нижнем мире она занимает по четыре верхних и нижних слоя. В Краю коренная порода входит в состав ворот Края и порталов выхода.

КРАЙ СВЕТА

В начальных версиях игры под нижним слоем коренной породы простиралось море лавы. Коренная порода доступна в инвентаре творческого режима. Именно в честь неё мультиплатформенное издание «Майнкрафта» получило название Bedrock Edition.

ВОЗДУХ

ГДЕ
Повсюду, где нет других блоков

Один из самых важных блоков в «Майнкрафте». Воздух занимает всё пространство, где нет никаких других блоков, однако он прозрачен. Сквозь него можно двигаться, и, если голова игрока находится в блоке воздуха, он не задохнётся и не утонет.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ГЕНЕРАЦИЯ
Воздушный блок создаётся везде, где из пространства удаляется другой блок. И, наоборот, он разрушается, если другой блок занимает его место. Его нельзя произвольно положить, куда тебе хочется, потому что невозможно подобрать воздух как предмет.

ОТСУТСТВИЕ БЛОКА
Воздух невозможно собрать любым обычным способом, поэтому он недоступен в инвентаре. В ранних версиях «Майнкрафта» воздух вообще не считался блоком — он был введён в классификацию лишь в «Обновлении, изменившем мир».

ПРИРОДНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 2

ВОДА

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

Самая распространённая жидкость, находится в больших и маленьких водоёмах, от океанов до колодцев в пустыне. Вода течёт из источника, заполняет все соседние блоки воздуха и может даже разбивать твёрдые блоки. К счастью, игроки и многие мобы могут легко плавать в воде.

СВОЙСТВА

Вся вода происходит из блока источника воды. Растекаясь, она замещает блоки воздуха на расстоянии до восьми блоков от источника по горизонтали и течёт вниз, пока не встретит твёрдый блок. Поток воды от источника создаёт течение, которое может уносить мобов и игроков.

ГЕНЕРАЦИЯ

Вода генерируется только в Верхнем мире — в озёрах, океанах, реках и родниках. Она может входить в состав другой структуры, например деревни или лесного особняка. Внешний вид воды различается от биома к биому. Например, в пустыне вода имеет зеленоватый оттенок.

ИСТОЧНИК ЖИЗНИ

Вода уменьшает яркость света на одну единицу, поэтому под водой всегда немного сумрачнее. При контакте с лавой вода создаёт либо камень, либо булыжник, либо обсидиан. Воду можно зачерпнуть ведром и вылить в котёл — это единственный способ сохранить воду в Нижнем мире.

БЛОК ТРАВЫ

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

Один из двух первых блоков, добавленных в «Майнкрафт». Трава может разрастаться на соседних блоках земли, поэтому в Верхнем мире её можно увидеть повсюду. Однако блок травы может превратиться обратно в землю, если освещённость слишком низкая или если трава закрыта непрозрачным блоком.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ: 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ: 0,6

ТВЁРДОСТЬ: 0,6

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПОД НОГАМИ

Блоки травы генерируются почти во всех биомах и везде имеют разную структуру. Трава может разрастаться на соседних блоках земли, если освещённость выше четырёх и над почвой нет твёрдых блоков. Если удобрить блок травы костной мукой, трава и папоротники вырастут в блоке над ним. Если разрушить блок травы без шёлкового касания, получится земля.

ЗАМОК ФЕНИКСА

Эту базу построил мой друг Корнелиус Горемыко. Почитай его советы.

ЧАСТЬ 1

Заходи, заходи, друг мой! Я покажу тебе свой замок. Это последний рубеж обороны от злых сил, наводнивших страну. Замок Феникса способен отразить любые атаки врага. Не мешкай, входи, только ненароком не впусти никого вслед за собой!

НА СЛУЧАЙ ОСАДЫ

В стенах замка выращивается много зерновых. Осада нам не страшна!

ПАРАПЕТ

На парапете денно и нощно стоят часовые. Враг не застанет нас врасплох!

СЭР КОРНЕЛИУС ГОРЕМЫКО

Трусливый рыцарь

Тебе посчастливилось встретить лучшего рыцаря всех королевств! За каждым углом скрываются тёмные тайны и неведомые опасности, но я построил надёжную крепость, куда нет пути злу! Будем же начеку. Осторожность не помешает.

РОВ

Здесь живёт вооружённая стража.

ЗАМОК
Толстые каменные стены неуязвимы для врагов.
ПРЕГРАДА
Крутые неприступные стены отпугнут даже самых дерзких захватчиков.
ДЕРЕВНЯ

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

Пусть меня прозвали трусом, я гордо ношу это звание. Подготовка — не тема для шуток. Уверяю, моя база будет стоять надёжным оплотом даже после того, как разбойники прорвут последний рубеж обороны.

ЗАМОК ИЗНУТРИ

В огромном замке есть комнаты на любой вкус. Кухни, спальни, стойла, оружейные — всё что угодно!

КОРОЛЕВСКИЕ ПОКОИ

Мои покои — самое безопасное место в замке. На балконах стоят лучники, у дверей — часовые.

МАШИННЫЙ ЗАЛ

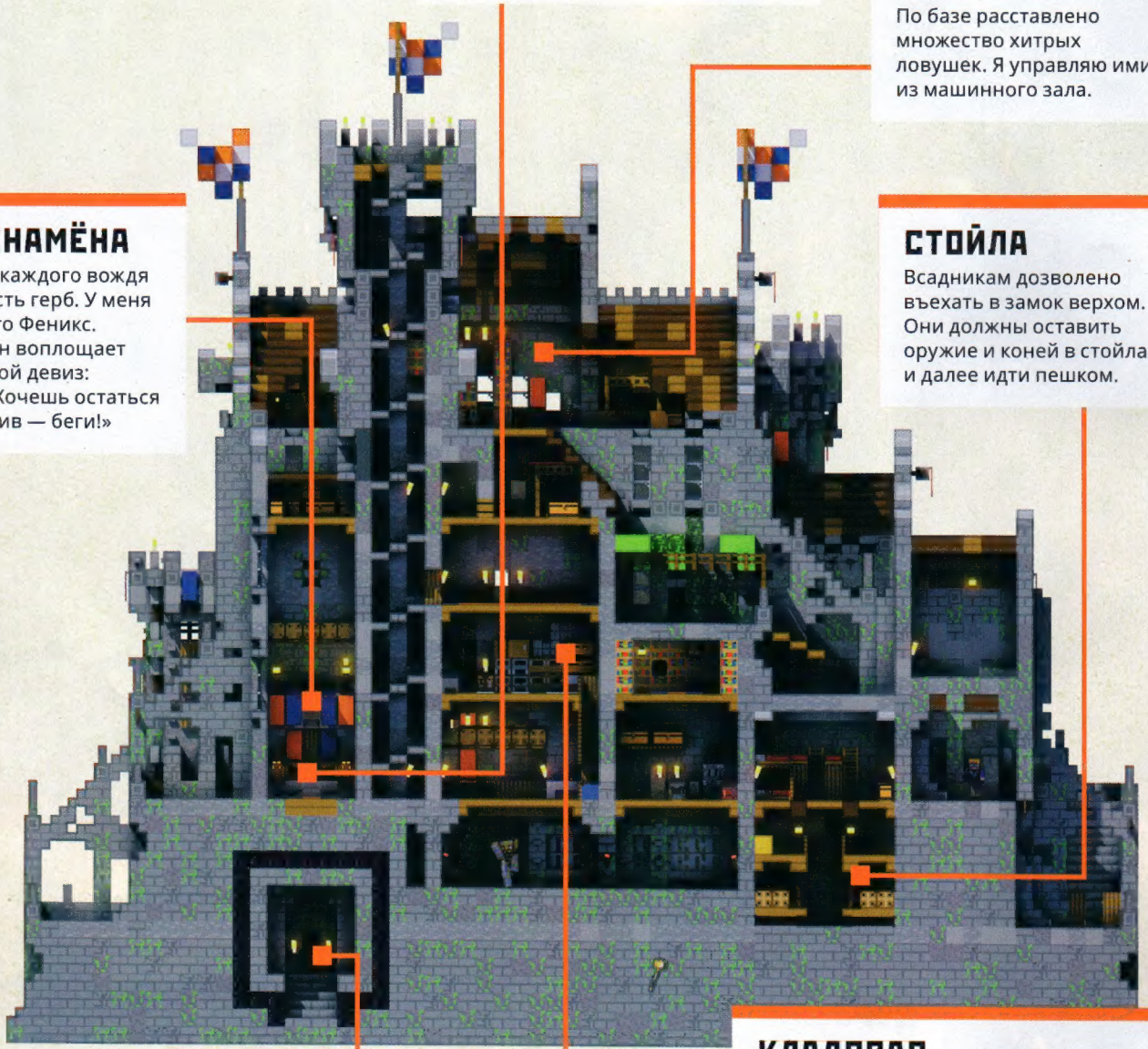
По базе расставлено множество хитрых ловушек. Я управляю ими из машинного зала.

ЗНАМЁНА

У каждого вождя есть герб. У меня это Феникс. Он воплощает мой девиз: «Хочешь остаться жив — беги!»

СТОЙЛА

Всадникам дозволено въехать в замок верхом. Они должны оставить оружие и коней в стойлах и далее идти пешком.



КЛАДОВАЯ

Я собираю припасы для неизбежной осады. Не знаю, кто и когда нападёт на меня, но хочу быть готовым ко всему.

ТУННЕЛЬ ДЛЯ БЕГСТВА

БАШНЯ

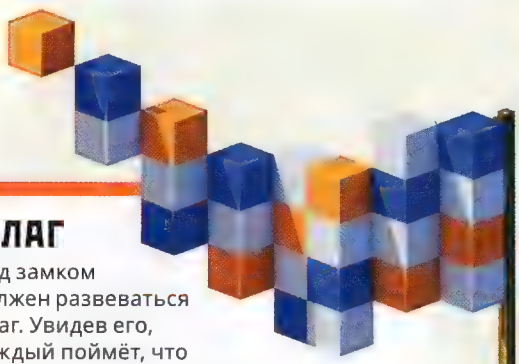
Я повторил эту башню четыре раза. Её легко защищать. Присмотрись: видишь узкие бойницы и хитрые механизмы? Они обрушивают ужас на головы врагов.

БАСТИОНЫ

На стенах через определённые промежутки высятся бастионы. Они являют собой грозное предостережение неприятелю.

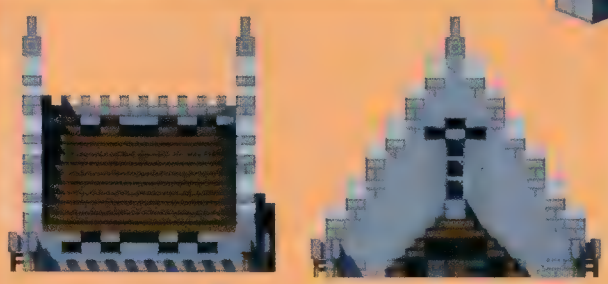
СЛЕДЫ БОЁВ

Эти каменные стены видели немало битв, и от всех остались следы. Хочешь повторить этот стиль? Чередуй камень, замшелый булыжник, андезит, каменный кирпич и ступеньки. Только не сооруди нечаянно лестницу для паркура.



ФЛАГ

Над замком должен развеваться флаг. Увидев его, каждый поймёт, что эти земли защищает сэр Корнелиус Горемыко. Обрати внимание на пехотинцев, идущих в бой под этим флагом. Знай, я мысленно с ними!



КРЫШИ

Мой замок увенчан традиционными крутыми крышами. Тут нет ничего сложного: деревянные ступеньки, облицованные камнем. Не забудь окна.

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

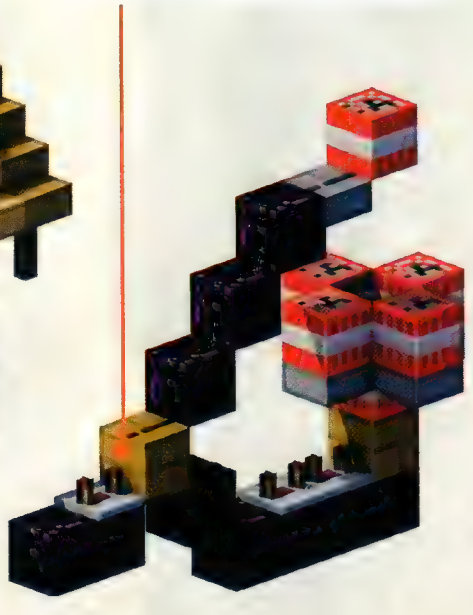
Замок построен с умом. Каждый элемент базы тщательно просчитан заранее. Он битком набит смертельными ловушками и способен выдержать натиск самых упрямых мобов. На всякий случай есть «последний привет»...

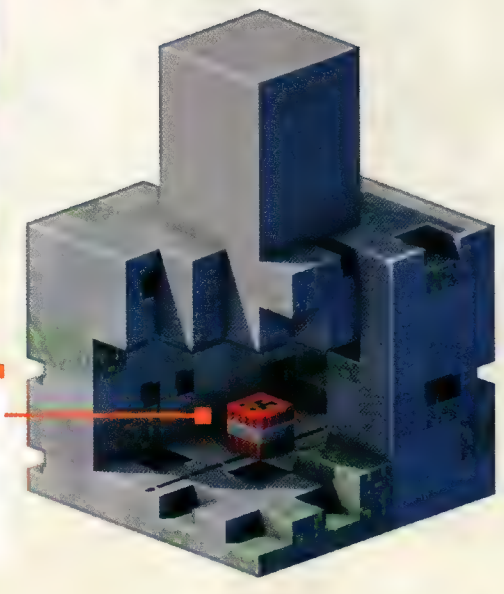
ЛОВУШКИ ДЛЯ МОБОВ

На первый взгляд кажется, что вокруг замка стоят обычные деревенские дома. Но это жестокий обман — на самом деле они кишат враждебными мобами. Врагов, рискнувших проникнуть внутрь, у каждой двери ждёт натяжная проволока.

МОЩНЫЙ УДАР

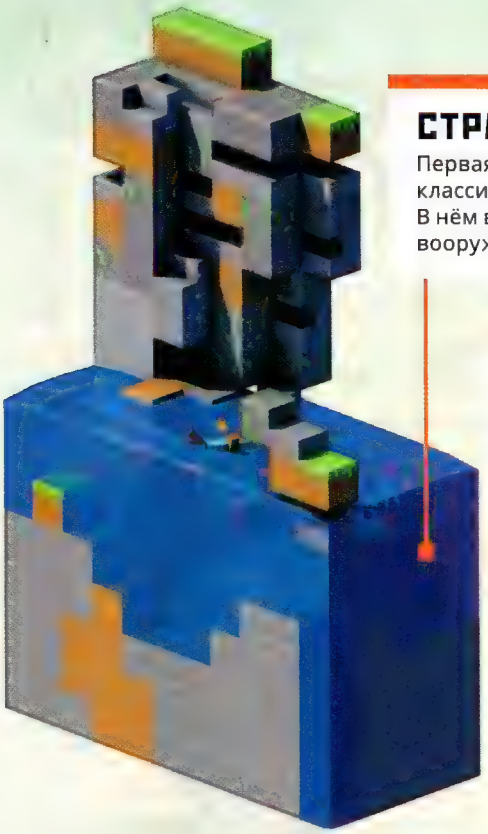
В борьбе с неприятелем я предпочитаю сильные средства. Например, расставляю хитроумные механизмы из красного камня.





ПОСЛЕДНИЙ ПРИВЕТ

Если мне всё же придётся покинуть замок, незваных гостей будет ждать тёплый приём. Туннель обрушится по нажатию кнопки. Под потолком сложен гравий, и он посыплется на головы врагам.

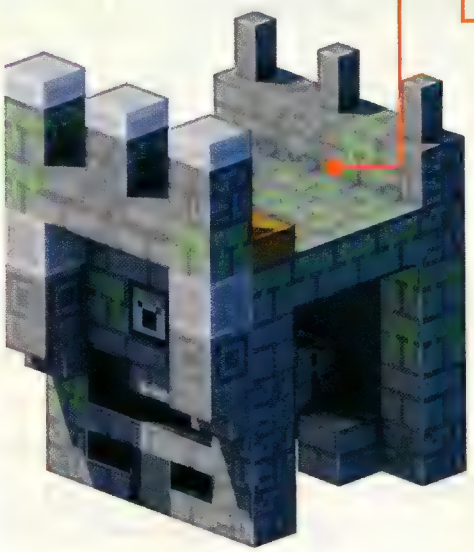


СТРАЖИ ВОРОТ

Первая линия обороны — классический ров. В нём врагов поджидает вооружённая стража.

УКРЕПЛЕНИЯ

На крепостных стенах стоят раздатчики лавы. Тому, кто осмелится пойти на штурм, станет очень жарко.



ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

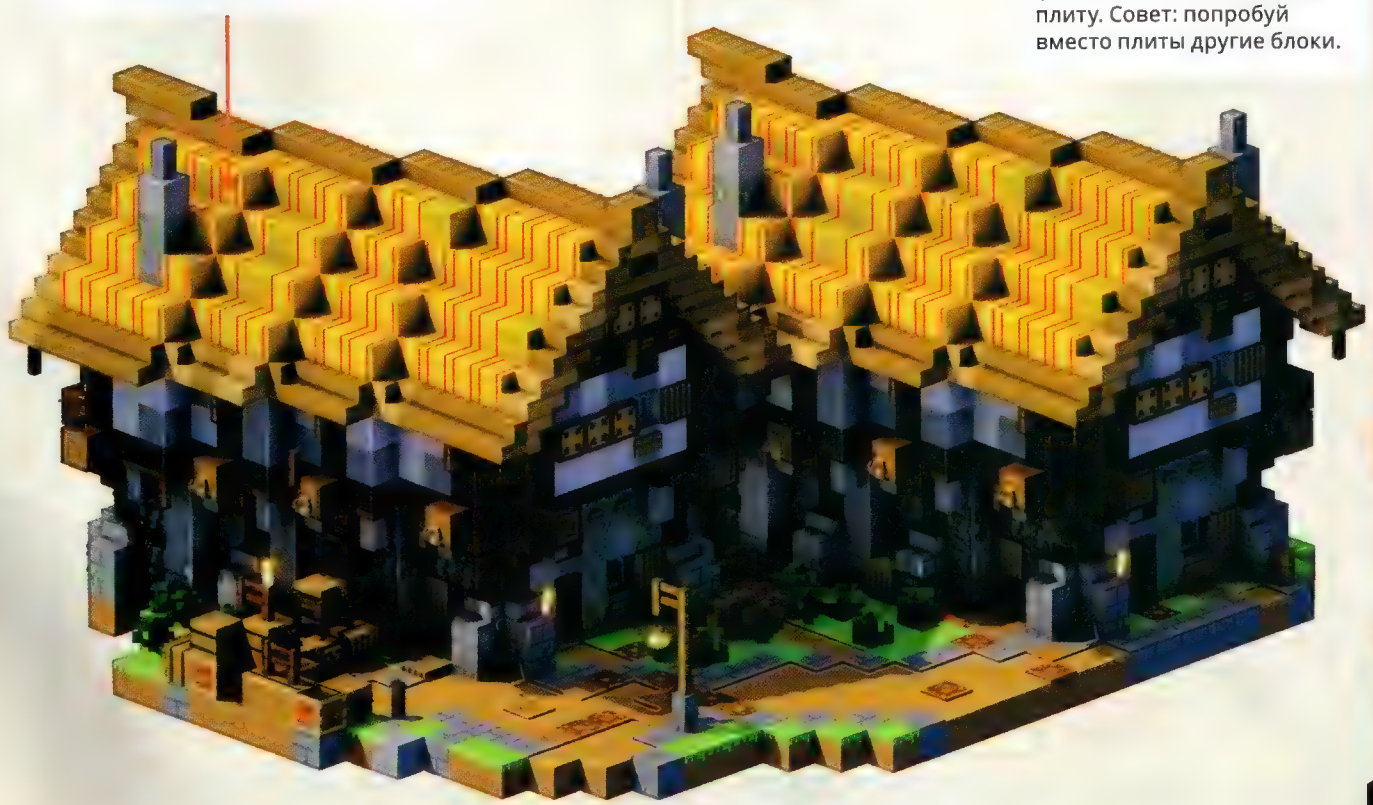
Все ловушки вокруг базы выведены на эту панель. Одно движение рычагом — и злосчастный враг встретит свою судьбу.

ОСВЕЩЕНИЕ

Лучший источник света — настенные канделябры. Они делаются в заданном порядке: сначала ставим факел, потом рамку, затем плиту. Совет: попробуй вместо плиты другие блоки.

ЛАБИРИНТ

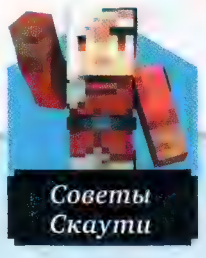
Территория замка нарочно застроена как можно запутаннее. Здесь полно тупиков и закольцовок. А если враг всё-таки отыщет дорогу, мои солдаты встретят его плотным огнём.



ВЫБЕРИ ОРУЖИЕ

ЧАСТЬ 1

Какой же бой без оружия! Ты должен собрать могучий арсенал. Думаешь, раздобыл меч — и этого хватит? Существует много предметов и блоков, о пользе которых ты даже не догадываешься.



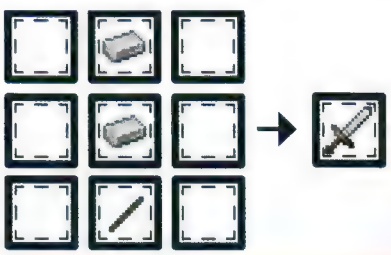
ГЛАВНЫЙ СОВЕТ

В некоторых рецептах, например оружия и инструментов, показан только один вариант. Если взять другие материалы, то по тому же рецепту можно изготовить иные разновидности предметов.

МЕЧ

ТИПЫ						
СИЛА АТАКИ	5	6	7	5	8	9
ПРОЧНОСТЬ	60	132	251	33	1562	2032

Верный меч, вероятно, будет твоим первым оружием в «Майнкрафте» и останется с тобой навсегда. Он создан для битвы и потому наносит больше урона, чем инструменты, и атакует быстрее. На него можно накладывать чары.



СОВЕТ

Важно учитывать скорость оружия. Меч нанесёт больше урона, чем топор, им можно взмахнуть быстрее, а значит, в бою он полезнее.

ТРЕЗУБЕЦ

ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	8-9
ПРОЧНОСТЬ	251

Трезубец можно получить только у утопленника. Он полезен и в рукопашном бою, и на большом расстоянии. На трезубец можно наложить особые чары, которые вернут его тебе после броска, пригвоздят врага к месту или вызовут молнию с небес.

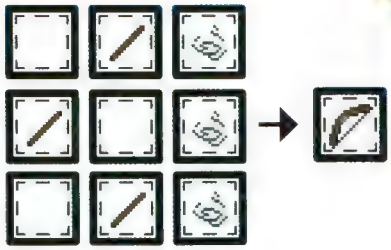
РЕЦЕПТЫ

Для многих предметов приводятся рецепты их крафта. Если не указано иначе, для крафта нужен верстак.

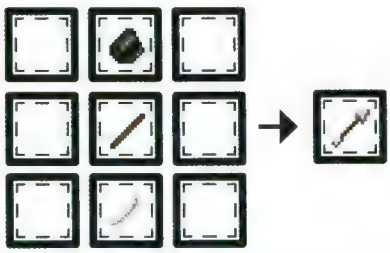
Компоненты раскладываются в сетку 3 × 3, готовое изделие появится в одиночном квадратике.

ЛУК И СТРЕЛЫ

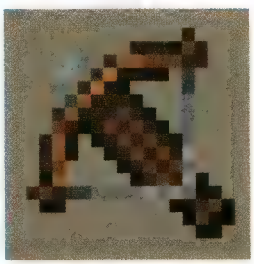
ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	1-10
ПРОЧНОСТЬ	384



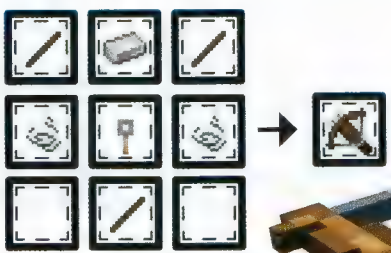
Лук со стрелами — простейшее оружие дальнего боя. Урон зависит от того, долго ли ты натягиваешь тетиву. Чем дольше, тем хуже для врага. Лук можно сделать из палок и нити, стрелу — из палки, пера и кусочка кремня.



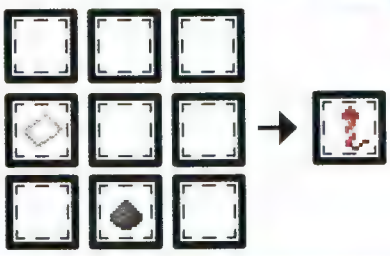
АРБАЛЕТ



ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	9
ПРОЧНОСТЬ	464



Арбалет способен на то же, что и лук, но немного медленнее и мощнее. Однако есть и хитрость — он может стрелять фейерверками! Если к фейерверку добавлена пиротехническая звезда, урон от попадания будет ещё больше. В фейерверке можно использовать до семи пиротехнических звёзд.



Арбалет стреляет дальше, чем лук, и причиняет больше урона. Из него можно атаковать крипера! После каждого выстрела отходи в сторону.

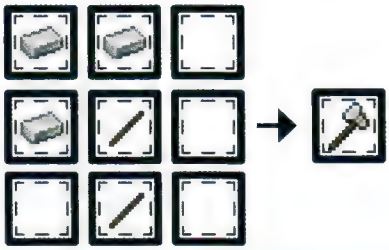
ВЫБЕРИ ОРУЖИЕ

ЧАСТЬ 2

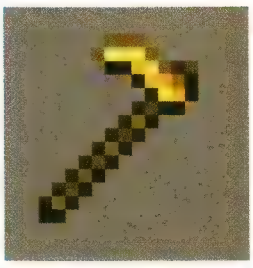
ТОПОР

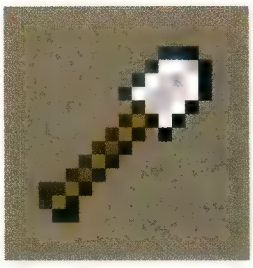
ТИПЫ						
СИЛА АТАКИ	4	5	6	4	7	8
ПРОЧНОСТЬ	60	132	251	33	1562	2032

Обычно топором рубят деревья, но он может послужить грозным оружием — лишь чуть-чуть послабее, чем меч, и немного медленнее. У золотого топора мощность и прочность невелики, а незеритовый может плавать в лаве.



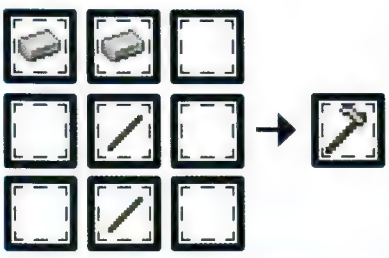
МОТЫГА, ЛОПАТА И КИРКА

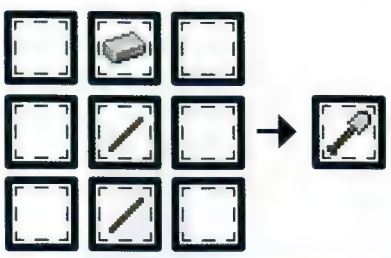




ТИПЫ						
СИЛА АТАКИ	1	2	2	2	3	3
ПРОЧНОСТЬ	55	165	165	77	363	407

Если тебя застали врасплох и обычного оружия под рукой нет, можешь отбиваться любым из инструментов. Они слабее меча и топора, а при каждом ударе, подобно топору, теряют два очка прочности, поэтому долго не продержатся. Однако алмазные и незеритовые версии нанесут врагу немалый урон. Уж лучше так, чем драться кулаками!



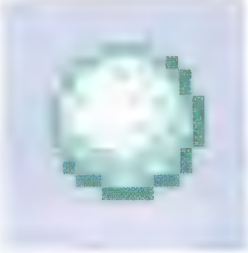


ТНТ-БЛОК

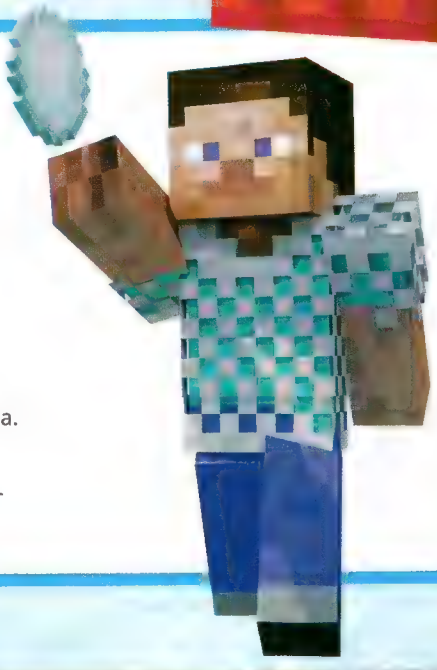
ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	нет
ПРОЧНОСТЬ	нет

А вот оружие посерьёзнее! ТНТ-блок может сдетонировать после короткой задержки. Он разрушит блоки и отшвырнёт всех мобов поблизости. Чем его больше, тем сильнее бабахнет. Мобы, стоящие близко к блоку, понесут больше урона. ТНТ-блок можно соединить с красным камнем и активировать издалека.

СНЕЖОК



ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	0
ПРОЧНОСТЬ	нет

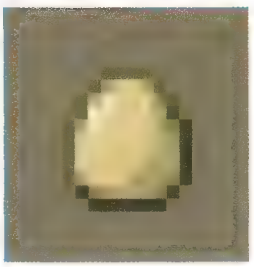


Снежки можно получить, уничтожив блоки или пласты снега. Их трудно назвать оружием, они скорее злят мобов, чем ранят их, однако могут сбить игрока или моба с ног, столкнув его с обрыва. Единственный, кому снежки наносят урон, это ифрит — он терпеть не может холодного снега.

ВЫБЕРИ ОРУЖИЕ

ЧАСТЬ 3

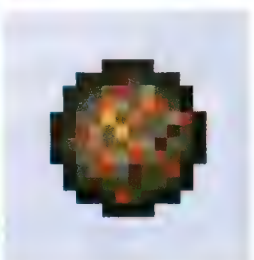
ЯЙЦО



ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	0
ПРОЧНОСТЬ	нет

Яйца, как и снежки, не наносят урона, а лишь толкают игроков и мобов. Собрать их можно на ферме и идти в бой с хорошим запасом снарядов. Иногда при бросании яйца вылупляется цыплёнок — он может на время отвлечь вражеского игрока.

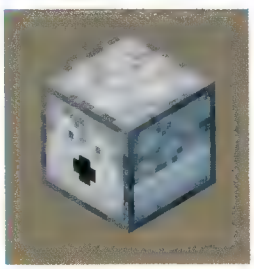
ОГНЕННЫЙ ЗАРЯД



ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	5-9
ПРОЧНОСТЬ	нет

Спустившись в Нижний мир, ты можешь попасть под обстрел огненными шарами. Для защиты пригодятся огненные заряды. Они действуют подобно огниву, зажигая огонь. А если зарядить их в раздатчик, можно выстрелить. Снаряд не только ударит моба или игрока, нанеся ему урон, но и зажжёт его!

РАЗДАТЧИК

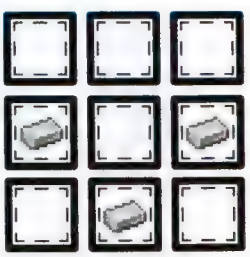


ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	нет
ПРОЧНОСТЬ	нет

При нападении издалека оставь ручной труд раздатчику. Он может не только кидаться огненными зарядами, но и выпускать стрелы, взрывчатые и оседающие зелья, яйца и снежки, стрелять фейерверками, вёдрами лавы и трезубцами. Чтобы автоматизировать оборону и расставить защитные ловушки, соедини раздатчик с рычагами, нажимными пластинами или другими устройствами из красного камня.

ВЕДРО ЛАВЫ

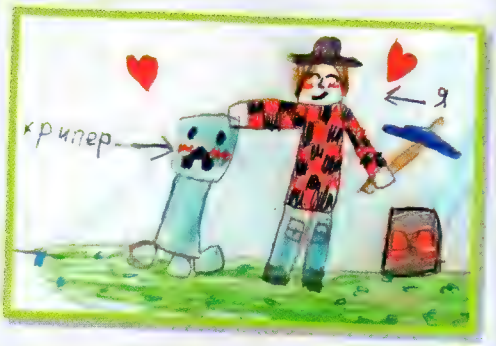
ТИПЫ	
СИЛА АТАКИ	нет
ПРОЧНОСТЬ	нет



Если бой не задался, ведро лавы — твоя последняя надежда. Наполни его из любого источника лавы. Можешь сделать из ведра блок источника лавы, и тогда лава будет растекаться вокруг и сжигать землю под ногами. Каждую пару секунд мобы будут получать урон, но поле боя станет ни на что не годным. Может, лучше лить сверху...

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Я снова получил множество интересных писем!



ПОГЛАДИТЬ КРИПЕРА

Привет, Монти! Я Алиса, мне 9 лет.
Я нарисовала свой скин.
Я бы очень хотела погладить крипера.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

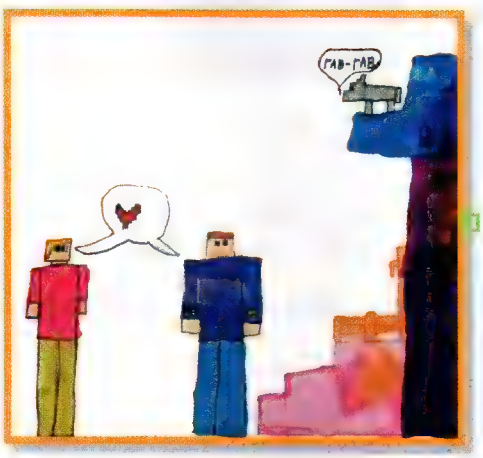
Привет, Алиса! Погладить крипера в игре не получится. Уж лучше гладить нарисованного – такого, как на твоей картинке.

«ТЫКВОГОЛОВЫЙ»

Привет, Монти! Я сделал нового героя для «Майнкрафта».
Его зовут Тыквоголовый.
Он появляется только в деревне и просыпается только ночью, а днём он простая тыква.
Максим из Минска, 7 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Максим! Наверное, Тыквоголовый напоминает жителям деревни: по ночам надо спать!



ГОВОРЯЩАЯ СОБАКА

Привет, Монти!
Меня зовут Вильгельм Костя.
Мне 7 лет. Я живу в Краснодаре.
Я очень люблю играть в «Майнкрафт», создавать разные дома и обстановку. Часто рисую разные сюжеты. Здесь нарисована семья и их дом с говорящей собакой – Бобиком.
А ещё я люблю журнал. Он даже помог мне научиться читать.
Пока, Монти! Спасибо тебе!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

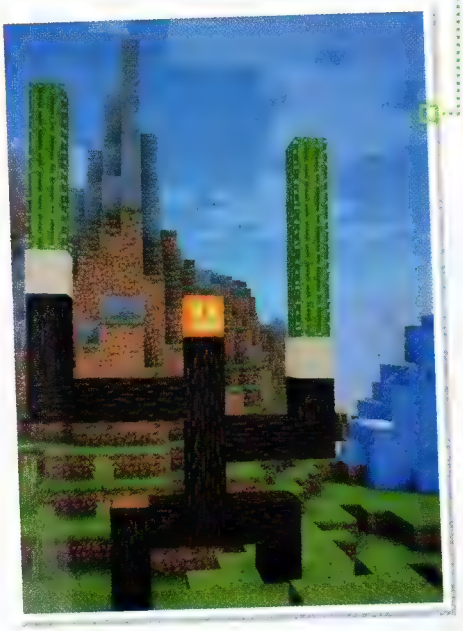
Привет, Костя! Я рад, что тебе нравится журнал! Спасибо тебе и всем читателям!

РОБИНЗОН КРУЗО

Привет, Монти!
Меня зовут Игорь, мне 8 лет.
Однажды я прочитал книгу Д. Дефо «Робинзон Крузо».
История Робинзона напоминает мне игру «Майнкрафт». Герой строит жилища, выживает и путешествует. На рисунке я и мой друг Ярик.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Игорь! Верно подмечено – приключения Робинзона напоминают нашу любимую игру. Ребята, всем советую прочитать эту книгу! С Новым годом!



«ТИТАНИК»

Привет, Монти! Меня зовут Мусавир, я из города Мытищи. Я построил «Титаник». Строил я его где-то 5 месяцев. Надеюсь, тебе понравится плавать на нём, и оцени мой труд.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Мусавир! Корабль получился великолепный. Ты отлично потрудился, молодец!

«ПОДЗЕМЕЛЬЯ!»

Привет, Монти! Скажи, игра Minecraft Dungeons и есть Minecraft Подземелья?

Ярослав, 10 лет, Таганрог.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ярослав! Да, это одна и та же игра, могу посоветовать две книги: «Minecraft Dungeons. Подземный мир. Руководство для героя» и «Minecraft Подземелья. Справочник»

«В КОМПЬЮТЕРЕ»

Привет, Монти! Ты уже знаешь, как пользоваться компьютером? Твой двойник уже догадался! И залез в него с головой.

Мартин из Санкт-Петербурга, 9 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Мартин! Ой, надо скорее вызволять моего двойника из компьютера! Поможешь?

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, это чего же мы не видели! Все ваши рисунки!

Огромный особняк. Рисунок Руслана, 13 лет, Тольятти

Рисунок Андрея

Рисунок Богдана, 5 лет, Энгельс

Рисунок Миши, 13 лет

Рисунок Маши, 8 лет

Друзья против мобов. Рисунок Миши, 9 лет

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ОСНОВЫ МАСТЕРСТВА

ЧАСТЬ 1

В режиме творчества игроки могут свободно заниматься строительством. Они имеют неограниченный доступ к любым блокам и предметам, при желании могут быстро заменить или удалить блоки. В этом режиме не требуется бороться за жизнь, игрокам не угрожает голод или урон, поэтому полёт фантазии не знает преград.

1 СВОБОДНЫЙ ПОЛЁТ

В режиме творчества тебе доступна свобода передвижения, какой позавидует любой игрок в режиме выживания. Чтобы взлететь, дважды щёлкни клавишу «Прыжок». Подниматься или снижаться помогут клавиши «Прыжок» и «Присесть».

2 БЫСТРАЯ ДОБЫЧА

Ты можешь одним щелчком разбить любой блок, даже неразрушаемый. Мгновенная добыча экономит много времени и позволяет строить с огромной быстротой.

3 ПАССИВНЫЕ МОБЫ

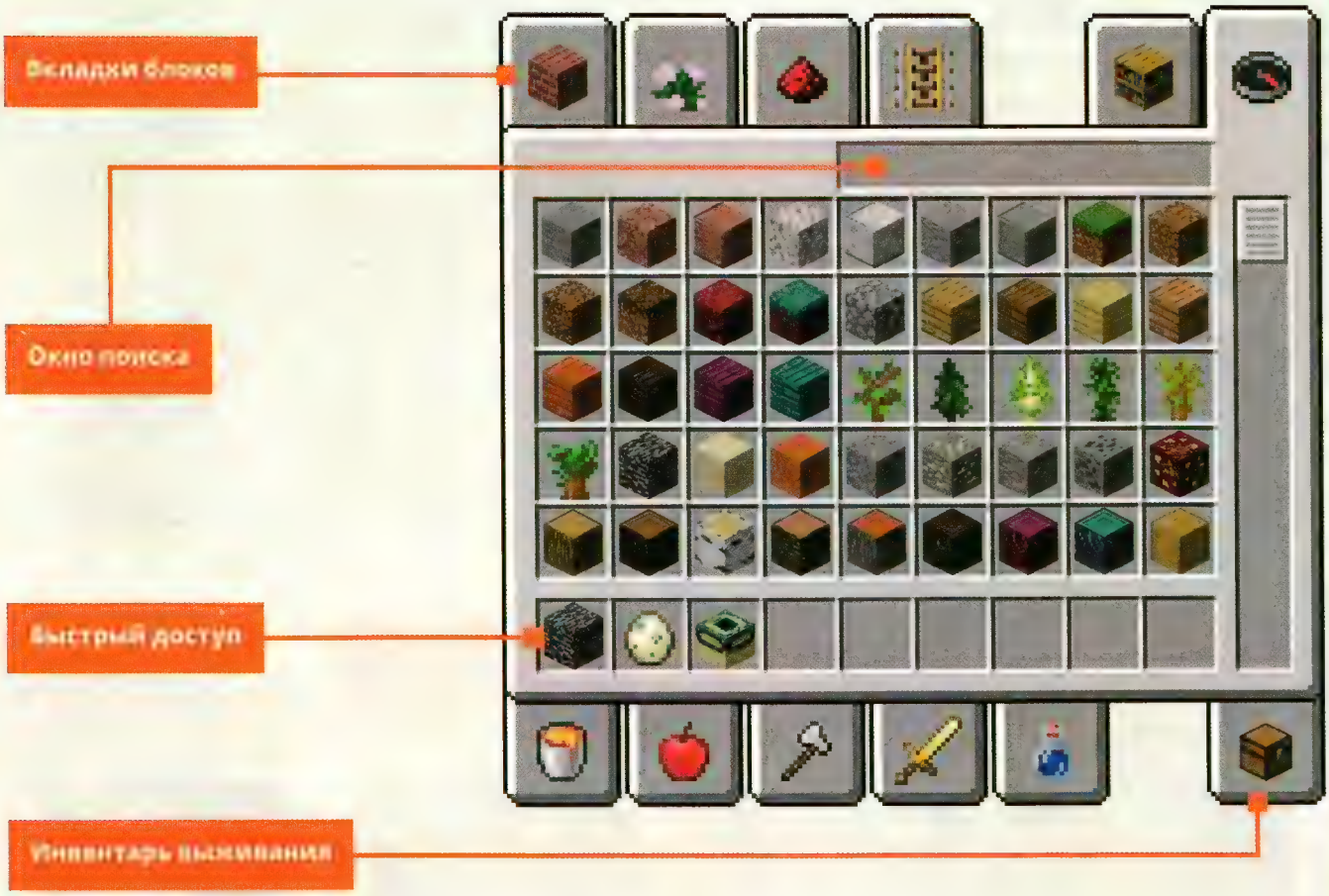
В творческом режиме враждебные мобы пассивны, поэтому тебе не придётся держать оборону или отгонять назойливых криперов.

4 НЕТ ГОЛОДА

На экране нет панелей здоровья и сытости, а значит, нет нужды искать пищу или терять время на сон.

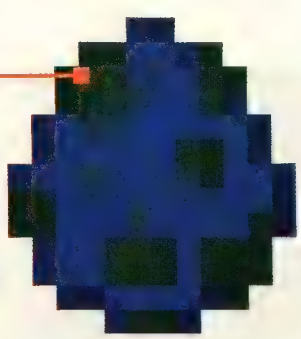
ТВОРЧЕСКИЙ ИНВЕНТАРЬ

В режиме творчества тебе даётся неограниченный доступ ко всем блокам игры. Чтобы выбрать нужный блок, используй окно поиска или перемещайся по девяти вкладкам с полезными блоками.



ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ ТВОРЧЕСТВА

Некоторые блоки доступны только в творческом режиме. Их невозможно создать в режиме выживания. Это, например, яйца призывания, рамки портала в Край и многое другое.



ЯЙЦА ПРИЗЫВАНИЯ

С помощью этих яиц можно вызвать любого моба!

РАМКА ПОРТАЛА В КРАЙ

Создай собственные ворота в Край!

ПЕРВЫЕ ШАГИ

ЧАСТЬ 2

Опытным строителем не становятся за один день. Нужны практика, терпение и планирование. Разделяй проекты на простые, легко выполнимые шаги. Вот несколько советов для начала.

НАЧИНАЕМ

Что построить? Твои возможности безграничны, так что выбирай всё, что захочешь. Раздели процесс постройки на несколько стадий.

ЭТАП 1: ПЛАНИРОВАНИЕ

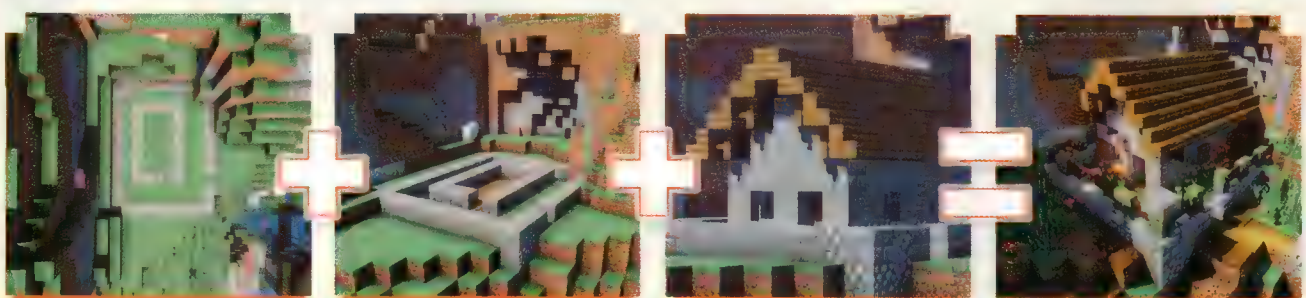
Придумай, что построить.

Реши, где будешь строить.

Начерти контуры своего здания.

Схема твоего здания.

ЭТАП 2: СТРОИТЕЛЬСТВО



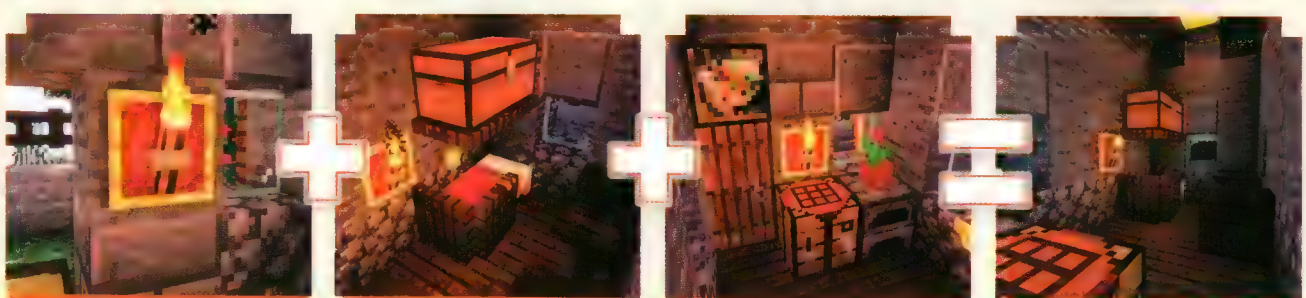
Выложи контуры своего здания.

Построй фундамент.

Добавь характерные детали.

Основа твоей постройки.

ЭТАП 3: ОТДЕЛКА



Организуй освещение интерьера.

Расставь необычную мебель.

Добавь декоративные штрихи.

Твоё готовое строение.

ТИПИЧНЫЕ НЕУДАЧИ

У каждого бывают ошибки, после которых приходится начинать всё сначала. Шедевры в один миг не создаются! Посмотри, какие промахи часто совершают новички.

Выбирай размер, легкий в работе. Начинай с небольших построек и постепенно переходи к крупным.

Чем проще, тем лучше! Трёхцветная палитра смотрится отлично.

Придерживайся исходного плана. Не меняй замысел на полпути.

Иногда так и тянет применить TNT-блок. Не надо! Ты легко и быстро уничтожишь всю свою работу.

СОВЕТ

Полезная штука — макет. Если у тебя есть идея, но ты не уверен, что она хороша, сделай макет. Тогда в случае ошибки сможешь начать всё заново. Перейди в меню, выбери «Мир», нажми «Редактировать» и найди строчку «Копировать мир».

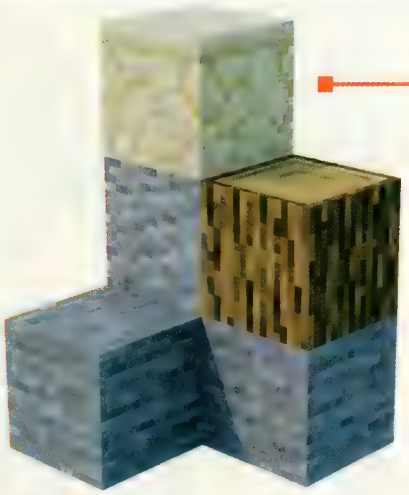
ВИДЫ БЛОКОВ

ЧАСТЬ 3

В «Майнкрафте» более 600 различных блоков, от деревянных досок и каменных кирпичей до медных ступеней и красных повторителей. Есть с чем поиграть! К счастью, их можно разделить на четыре основные категории. Давай рассмотрим разные типы блоков.

1 ОСНОВНЫЕ БЛОКИ

Основные блоки шире всего распространены в «Майнкрафте» и часто служат стройматериалами. Есть три вида основных блоков: простые, украшенные и оформленные.



ПРОСТЫЕ

Это самые обыкновенные блоки. Они генерируются сами собой и встречаются во всех биомах.

УКРАШЕННЫЕ

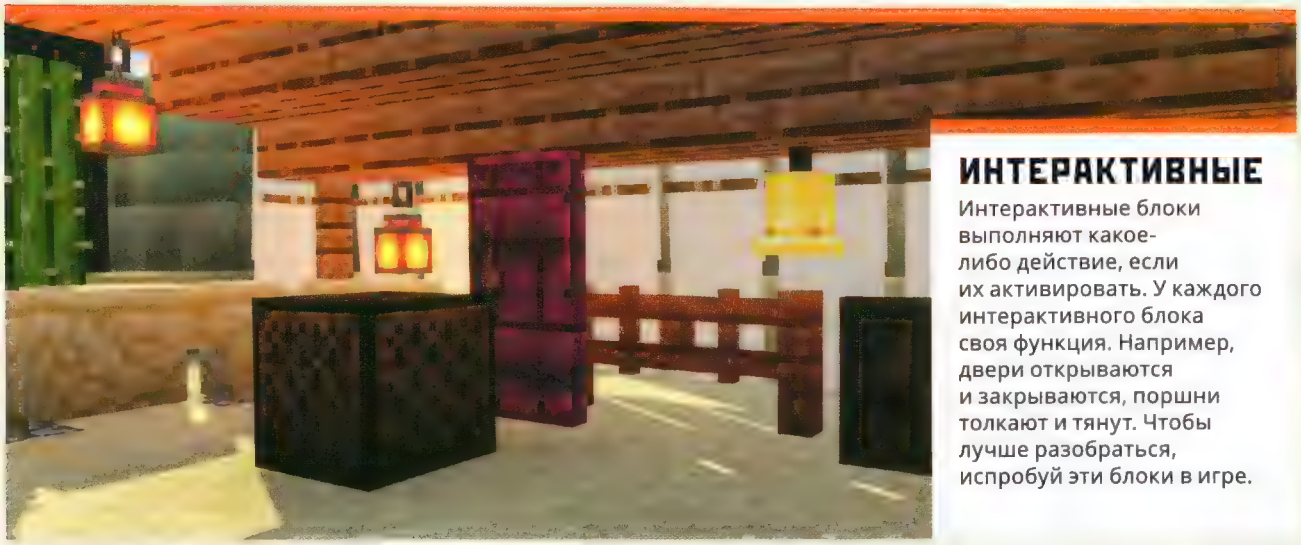
Многие из простых блоков могут быть украшены резьбой, полировкой или мхом. Украшенные блоки имеют те же свойства, что и простые, но отличаются более сложной текстурой.

ОФОРМЛЕННЫЕ

Простым и украшенным блокам можно придать форму, например сделать из них ступеньки, плиты или стены. Они служат для добавления деталей к зданиям.

2 ОСОБЫЕ БЛОКИ

Помимо основных, бывают ещё блоки с особыми функциями. Их можно разделить на три категории: интерактивные, краснокаменные и пусковые.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ

Интерактивные блоки выполняют какое-либо действие, если их активировать. У каждого интерактивного блока своя функция. Например, двери открываются и закрываются, поршни толкают и тянут. Чтобы лучше разобраться, испробуй эти блоки в игре.

КРАСНОКАМЕННЫЕ

Из красного камня создаются электрические схемы и механизмы. У каждого красного блока своя функция. Работа с красным камнем довольно сложна, поэтому начни с самого простого и посмотри, как действуют эти блоки.

ПУСКОВЫЕ

Пусковые блоки служат для активации интерактивных и краснокаменных блоков. Они управляют красными механизмами, могут, например, включать свет или открывать двери. Типичные пусковые блоки — рычаги и кнопки.

ВЫБОР ТЕМЫ

ЧАСТЬ 4

Если хочешь сделать свою постройку необычной, придумай тему. Тщательно выбирай блоки. Для вдохновения можешь попробовать темы с этих страниц. В каждой из тем использованы пять видов блоков, дающих желаемое впечатление.

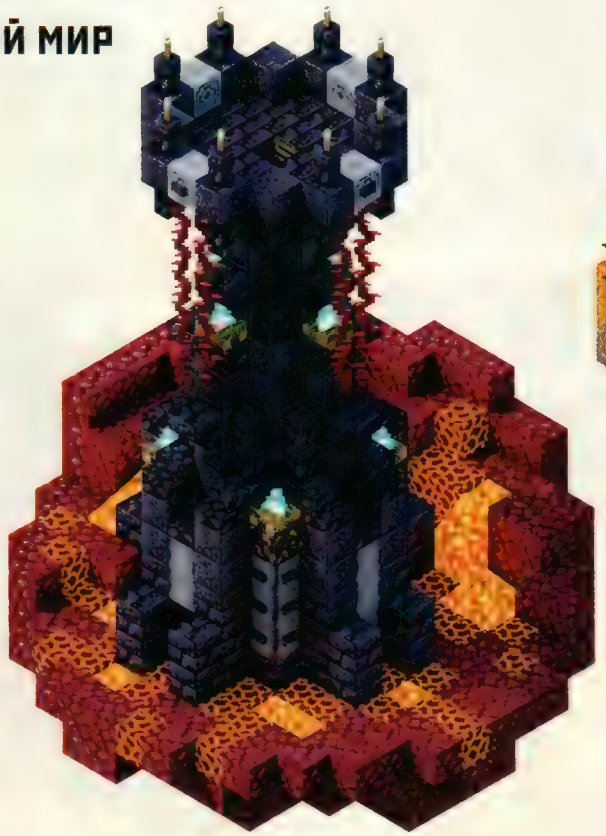
ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ

- Песчаник
- Белая шерсть
- Гладкий кварц
- Глазурованная терракота
- Акациевый забор

ДИКИЙ ЗАПАД

- Доски из тропической древесины
- Плиты из тёмного дуба
- Костры
- Еловые люки
- Еловые доски

НИЖНИЙ МИР



- Полированный базальт
- Полированный чернокамень
- Магма
- Камень Нижнего мира
- Плачущие лианы

СТИМПАНК

Тёмный призмарин
Еловые доски
Каменные кирпичи
Белый бетон
Еловая древесина

Дубовые доски
Дубовые люки
Замшелый булыжник
Булыжник
Еловые деревья

ДОМ В ЛЕСУ

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Железные блоки
Железные решётки
Плиты полированного андезита
Каменные кирпичи
Андезит

САВАННА

ЧАСТЬ 1

В этом засушливом биоме на удивление мало жизни: до горизонта простирается засохшая трава, растёт несколько акаций, да небольшая деревенька притулилась с самого края. Единственное исключение — большие стада лам и табуны лошадей. Воды в саванне очень мало, но мирных мобов достаточно, чтобы не пришлось специально искать пропитание. Горные саванны встречаются чуть реже, и в них проще ориентироваться. Забравшись повыше, я осмотрел горизонт и понял, куда буду двигаться дальше.

ПАРЯЩИЙ ОСТРОВ

ЛАМА

ЛОШАДЬ

АКАЦИЯ

ДЕРЕВНЯ
ЖИТЕЛЬ
ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ
САХАРНЫЙ ТРОСТНИК
ТЫКВА

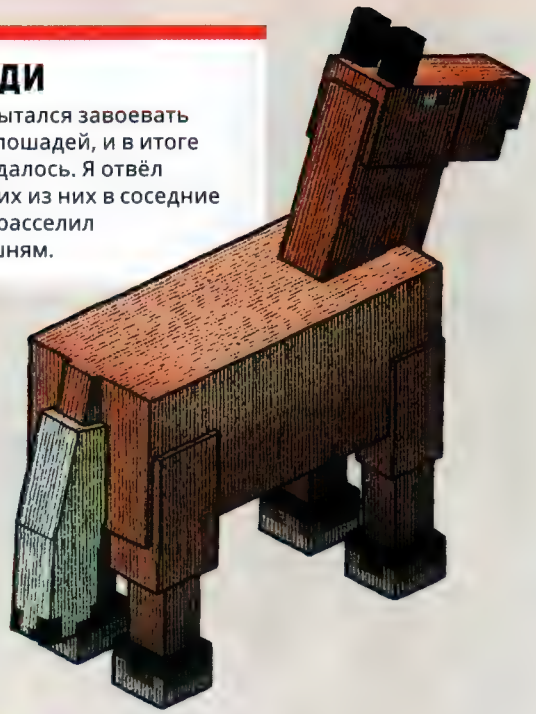
САВАННА. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Сухой, тёплый
Температура: 1,2
Осадки: Нет
Разновидности: Горная саванна, пересечённая саванна
Опасные мобы: 9

ЛОШАДИ

Я долго пытался завоевать доверие лошадей, и в итоге мне это удалось. Я отвёл нескольких из них в соседние биомы и расселил по конюшням.

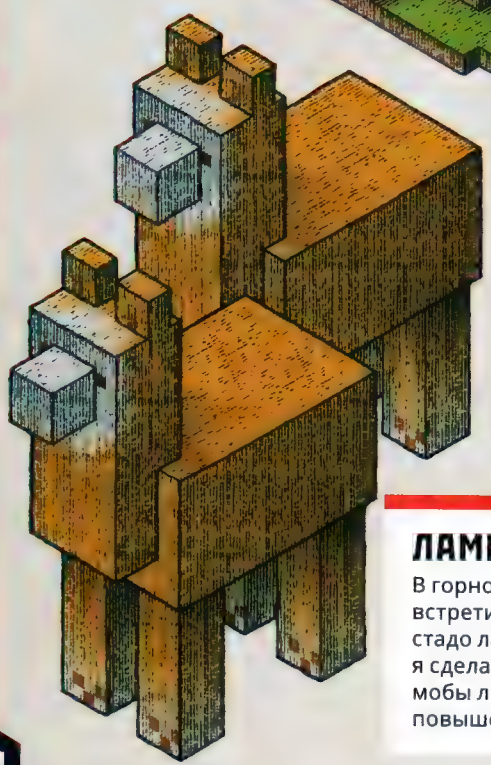


ДЕРЕВНЯ

Жители саванны выстроили свои дома из акации, и яркие оранжевые крыши их домов я заметил издалека.

ПРОПИТАНИЕ

Кроме еды, позаимствованной у деревенских жителей, мне удалось отыскать заросли сахарного тростника и несколько тыкв.



ЛАМЫ

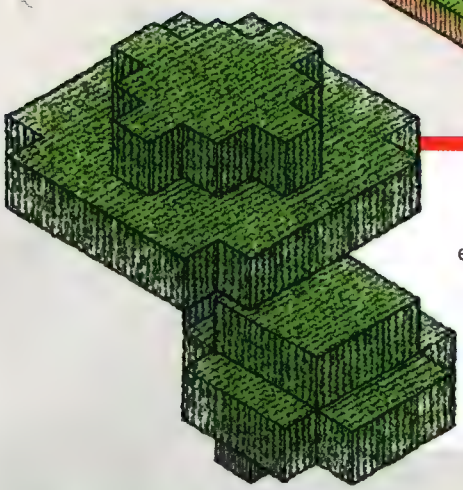
В горной саванне мне встретилось ещё одно стадо лам, из чего я сделал вывод, что эти мобы любят забираться повыше.

КОНЮШНЯ

Я немного увлёкся, размножая ручных лошадей, и вскоре обнаружил, что пора строить конюшню. На её постройку я пустил все акации, что мне удалось найти, а также заготовил много сена.

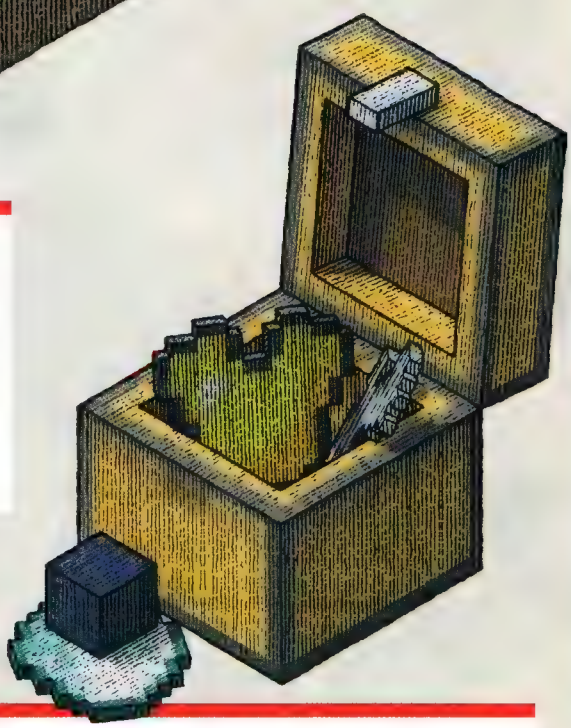
Для каждой лошади я построил отдельное стойло.

Рядом со стойлами я оградил небольшой загон.



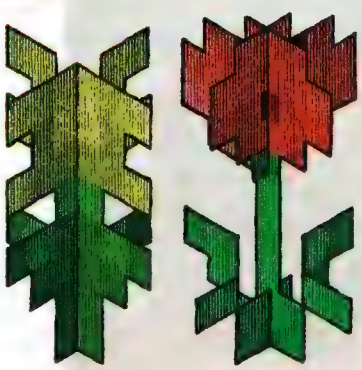
АКАЦИИ

Саванны — это единственное место, где акации растут в дикой природе. Их яркая оранжевая древесина стала отличным пополнением моей коллекции.



ЦВЕТЫ

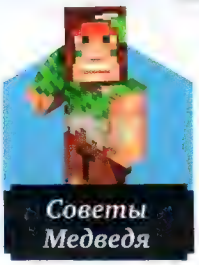
Среди желтоватой травы саванны яркими пятнышками выделялись одуванчики и маргаритки. Собрав по дюжине каждого из цветов, я переработал их в красители, пригодные для стекла, кожи, бетона и кроватей.



ГДЕ ИСКАТЬ ДОБЫЧУ?

Не в силах устоять перед соблазном достать что-нибудь новое, я прокрался в дом кузнеца и нашёл там доспехи, конскую броню, обсидиан и алмазы.

ВРАГИ



ЧАСТЬ 1

По ночам вокруг твоего убежища бродят враждебные мобы. Но не бойся — я расскажу, как их победить! А заодно получить много полезных предметов.

КРИПЕР

ПОВЕДЕНИЕ

Криперы встречаются в любых биомах. Они появляются в темноте и в пещерах и, в отличие от большинства враждебных мобов, не исчезают днём.

КАК НАПАДАЕТ

Не верь его печальной рожице — это опаснейший хищник! Он почти бесшумно подкрадётся к тебе, а затем зашипит и через пару секунд разлетится вдребезги, уничтожив всё вокруг.

КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

- Будь внимателен и не дай ему к тебе подобраться.
- Если он всё же подошёл на расстояние удара, руби мечом и тут же отбегай подальше. Рано или поздно он всё-таки будет повержен.

ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

Если ты одолеешь крипера, он выронит порох, из которого можно сделать ТНТ-блок.

УТОПЛЕННИК

ПОВЕДЕНИЕ

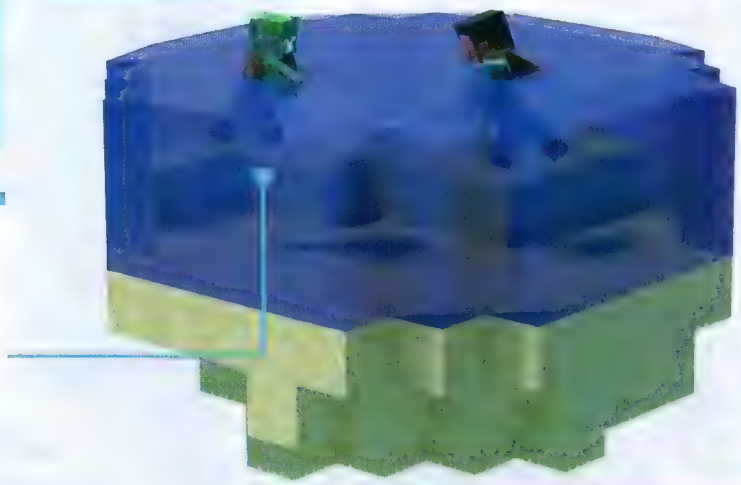
Утопленники водятся на дне океанов, рек и болот. Ночью они покидают свои обиталища и выбираются на поверхность, так что соблюдай осторожность, исследуя берега водоёмов.

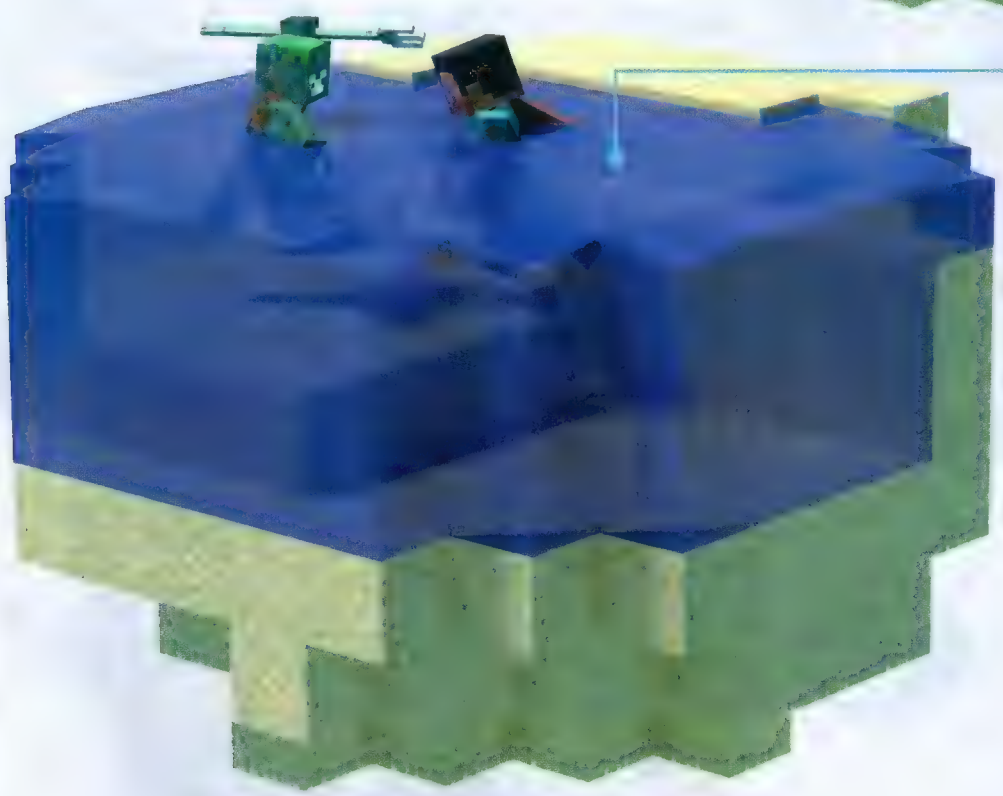
ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Враждебные мобы делятся на два типа: агрессивные нападут на тебя сразу, а нейтральные — только при определённых условиях.

КАК НАПАДАЕТ

Утопленники атакуют руками в ближнем бою и наносят урон твоему персонажу. Некоторые сражаются трезубцами — редким оружием, которым они бьют игроков и других мобов.





КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

Бей утопленника мечом и отбегай назад.

ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

Утопленник может потерять свой трезубец. Скрафтить такой нельзя, поэтому сразу подбирай это редкое оружие.

ВРАГИ

ЧАСТЬ 2

Советы Медведя

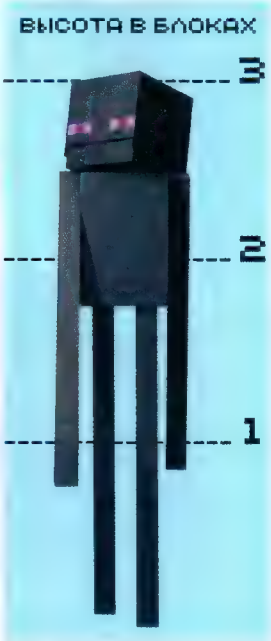
СТРАННИК КРАЯ

ПОВЕДЕНИЕ

Спаунятся в темноте Верхнего мира группами по 1–4 моба или в больших количествах в Крае. Иногда переносят блоки с места на место, а при получении урона телепортируются.

СОВЕТ

Если вдруг встретишь такого, лучше не связывайся с ним, пока не обзаведёшься доспехами!



КАК НАПАДАЕТ

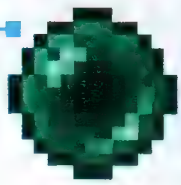
Странник Края не любит, когда на него смотрят. Если на него взглянуть, он станет враждебен, закричит на тебя и бросится в атаку.

КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

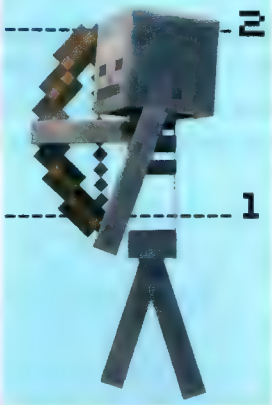
- Встань спиной к стене, чтобы он не телепортировался тебе за спину.
- Они ненавидят воду, поэтому можно сражаться по пояс в воде.
- Если у тебя есть ведро, можно наполнить его водой и бросить в странника Края.
- Увидишь тыкву — добудь её топором, подбери, открой инвентарь и перенеси её в слот для шлема. Тыква будет работать как маска, и странник Края не нападёт, даже если на него посмотреть.

ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

Странник может потерять жемчужину Края. Она пригодится для создания портала в Край.



СКЕЛЕТ



ПОВЕДЕНИЕ

Скелеты спаунятся в темноте в Верхнем мире и иногда в Нижнем мире. В снежных биомах скелет становится зимогором, и его стрелы могут тебя замедлить. Оба вида скелетов гибнут на солнце, поэтому днём ты их не встретишь.

КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

- Если ты сражаешься днём, попробуй выманить его на свет.
- Будь подвижным, чтобы скелету было сложнее попасть в тебя из лука, и бей мечом, если удалось подобраться поближе.

КАК НАПАДАЕТ

Скелет гонится за игроком, а затем начинает перемещаться в стороны и стрелять из лука. Его лук бьёт довольно далеко, поэтому убежать от скелета может быть непросто.

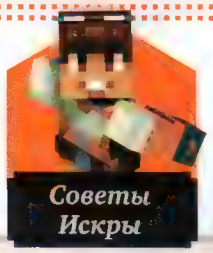
ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

Из скелетов выпадают кости, которыми можно приручить волков, живущих в таёжных биомах. Ручной волк станет твоим питомцем и будет сражаться с врагами бок о бок с тобой.

РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

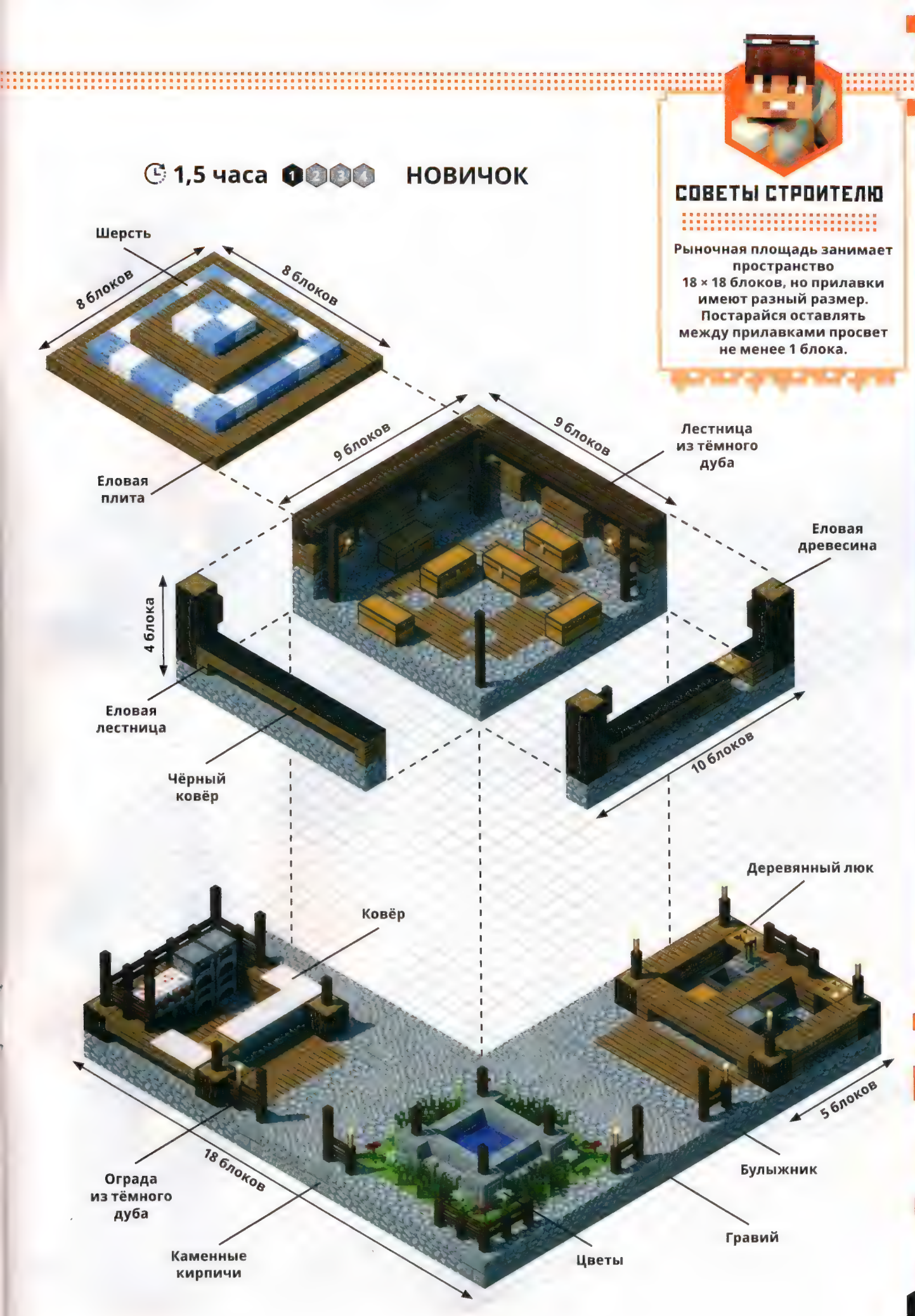
ЧАСТЬ 1

Продолжаем путешествие по средневековому королевству! Рыночная площадь — средоточие торговли и активной деятельности. Здесь на прилавках можно найти всё, что тебе понадобится, от оружия и зелий до тыкв и картошки. Давай вместе построим такую!



Торговцы обычно специализируются на чём-то одном. Бакалейщики продают еду, кузнецы предлагают оружие и железные изделия, крестьяне торгуют скотом.

Рынки — сердце любого старинного города. Город отличался от деревни именно тем, что в нём была рыночная площадь.


1,5 часа
НОВИЧОК
СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ
Рыночная площадь занимает пространство 18 × 18 блоков, но прилавки имеют разный размер. Постарайся оставлять между прилавками просвет не менее 1 блока.
Шерсть
8 блоков
8 блоков
Еловая плита
9 блоков
9 блоков
Лестница из тёмного дуба
Еловая древесина
4 блока
Еловая лестница
Чёрный ковёр
10 блоков
Деревянный люк
Ковёр
5 блоков
18 блоков
Ограда из тёмного дуба
Булыжник
Гравий
Каменные кирпичи
Цветы

ЯРКИЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 2

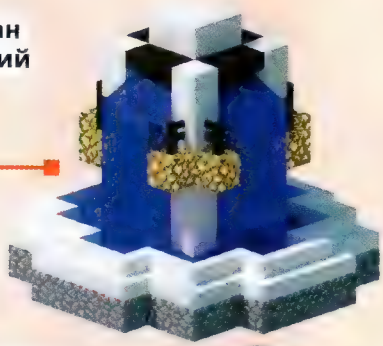
На рынках, как и в деревнях, есть шанс заключить полезную сделку. Если ты сделаешь рынок необычным, люди хлынут потоком, чтобы полюбоваться, а заодно оживят торговую и деловую жизнь твоего королевства.

УКРАШАЕМ ПЛОЩАДЬ

Установи на рынке фонтаны, клумбы и скамейки. Окружи площадь скульптурами. Они могут изображать всё что угодно — от храбрых героев и монархов до страшных монстров и мифических существ.

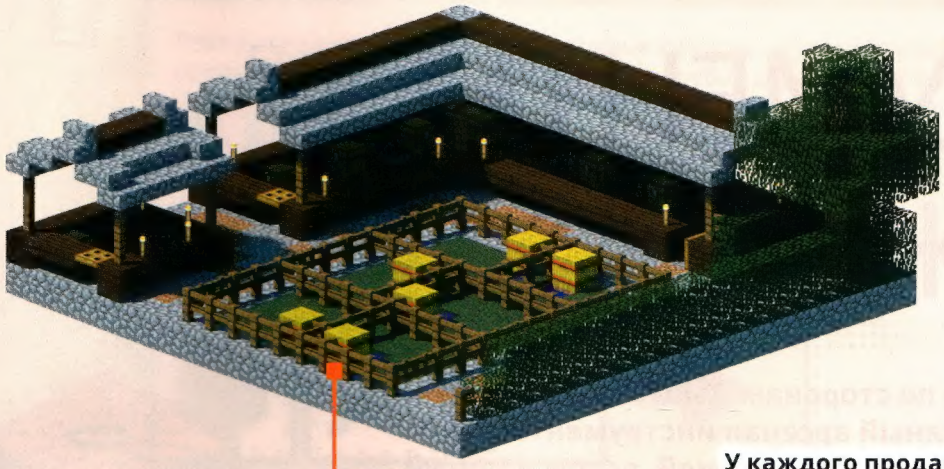
Сфинкс

Памятник герою



Фонтан желаний

Голем торговца



ТОРГОВЛЯ СКОТОМ

Если у крестьян есть избыток домашнего скота, они выставят его на продажу. Торговать можно свиньями, овцами, курами и другой полезной живностью. Они будут давать покупателю яйца, мясо и молоко, а также предметы для будущей торговли.

У каждого продавца должен быть свой загон для скота. Огороди их простыми заборами и тюками сена.

ТОРГОВЫЙ КВАРТАЛ

Многие торговцы предпочитают устраивать лавки в зданиях. Одни — потому что прилавок стал им тесен, другие торгуют ценными вещами, например редкими рудами, и нуждаются в безопасном месте. Эти лавки — прекрасное обрамление для рыночной площади.

Торговцы прибывают на рынок в лодках и ставят их у причала.

ПРИБРЕЖНЫЙ РЫНОК

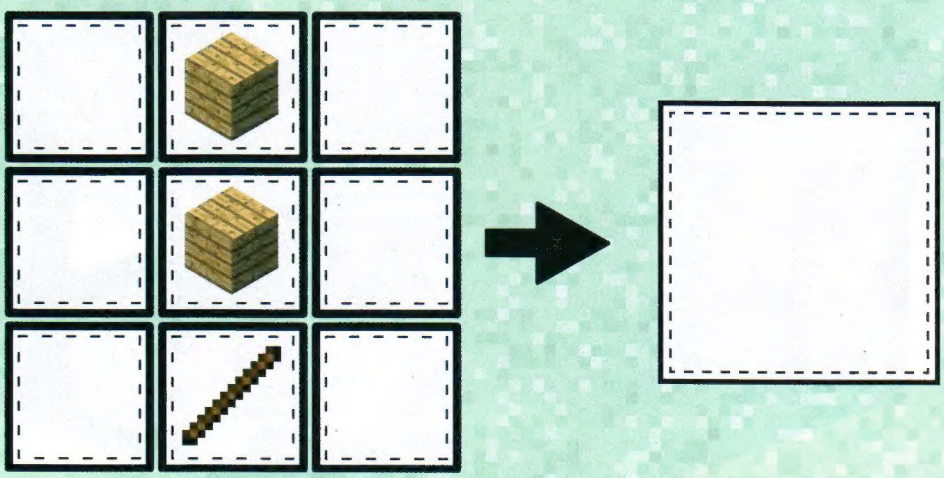
Рыба — прекрасный товар для торговли. Морская рыба улучшает показатели сытости и здоровья, излишки можно продать. Поставь прилавки около пристани и сооруди рядом дом для лодочника.

ИНСТРУМЕНТЫ И ОРУЖИЕ

В пути внимательно смотри по сторонам. Ты можешь найти всё, что нужно, и собрать полный арсенал инструментов и оружия. Прочитай совет под каждой схемой, потом нарисуй, что получится на выходе.

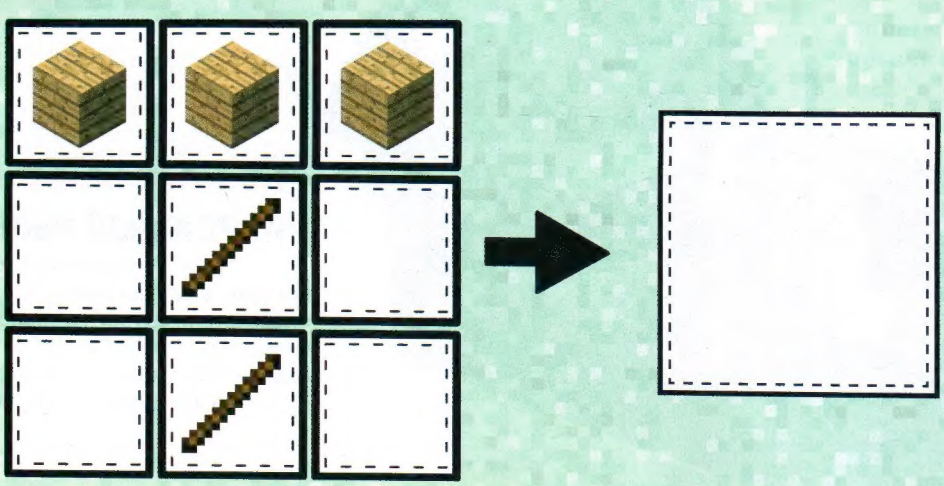
1

Трепещите, мобы! Ты сотворил своё первое оружие! Его можно метнуть во врага, а можно устранить им препятствие, например паутину.



2

Самый важный инструмент для сбора полезных ресурсов. Отправляясь в шахту, возьми штуки две или три – пригодятся. Легко прорубает камень и угольную руду.



3

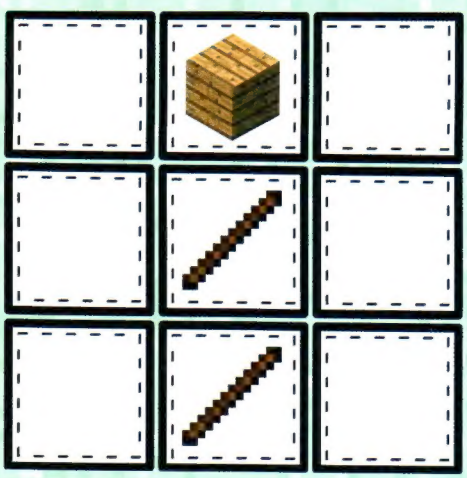
Тебе больше не придётся бить деревья кулаком, чтобы получить древесину. Этот инструмент в два счёта срубит дерево. Пригодится и в битве с мобами, хотя и не так хорош, как настоящее оружие.

4

Для любителей природы. Этот инструмент превратит дикий луг в возделанную землю, где ты сможешь выращивать зерно и цветы.

5

Этот инструмент поможет добывать мягкие блоки, например землю, песок и глину. Только помни правило номер один: никогда не копай строго вниз.



Ответы:
1. Меч.
2. Кирка.
3. Топор.
4. Мотыга.
5. Лопата.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**

А ТАКЖЕ НА САЙТЕ

podpiska.pochta.ru

ВСЕГО от 133 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ
акционерное общество
«ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

Журнал «Майнкрафт» № 1 (29) январь 2023 г. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д. Дата печати (производства): 12.2022. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная.